Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

LIVRET D' INSTRUCTIONS

NES-HM-FRA

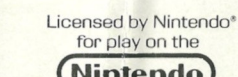
INTRODUCTION

Merci d'avoir fait l'acquisition de "**Home Alone 2 Lost in New York, Maman, je me suis trompé d'avion et je suis perdu à New York**" pour le Nintendo Entertainment System. Nous sommes certains que tu seras passionné par les escapades de Kevin McCallister lors de ses tentatives de trouver son chemin dans la plus grande de toutes les métropoles - New York City!

Ses vieux adversaires, Marv et Harry - les Wet Bandits, ont un compte à régler. Ils vont faire de leur mieux (ou le pire) pour se venger de notre héros. Cela ne veut pas dire que Kevin n'est pas capable se débrouiller lui-même... Tu trouveras plein de jouets et d'instruments qui t'aideront à te défendre contre les Wet Bandits et les multiples autres menaces planant au-dessus de cette ville énorme et corrompue!

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO® HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

Licensed by Nintendo®
for play on the



Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

T•HQ France is registered trademarks of T•HQ, Inc. HOME ALONE 2™ and ©1992 Twentieth Century Fox Film Corp. All rights reserved.

MESURES DE SECURITE

Respecte les suggestions suivantes pour conserver ta cassette "Home Alone 2 - Lost in New York (Maman, je me suis trompé d'avion et je suis perdu à New York)" dans un parfait état de fonctionnement.

1. NE PAS exposer la cassette de jeu à des températures trop élevées ou trop basses. La conserver toujours à la température ambiante.
2. NE PAS toucher les broches métalliques situées sur la cassette, qui doit rester propre, exempte de poussière et conservée dans son enveloppe plastique protectrice.
3. NE PAS essayer de démonter la cassette de jeu.
4. NE PAS mettre la cassette de jeu en contact avec des diluants, des solvants, du benzène, de l'alcool ou tout autre agent de nettoyage agressif qui pourrait l'endommager.

! ATTENTION !

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détéroiré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsibilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou les logiclets NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mèmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

CONSEIL

Il arrive, très rarement, que certaines personnes souffrent de crise d'épilepsie en regardant certains types de lumières ou d'images intermittentes rencontrés couramment dans notre environnement quotidien. Ces personnes peuvent souffrir ce genre de crises en regardant certaines images télévisées et en jouant à certains jeux vidéo. Les joueurs qui n'ont jamais eu de crises peuvent toutefois avoir une prédisposition épileptique non détectée. Nous vous suggérons de consulter votre médecin si vous souffrez d'épilepsie ou si vous ressentez l'un des symptômes suivants en jouant à des jeux vidéos: vision troublée, contraction musculaire, autres mouvements involontaires, perte de conscience de ce qui vous entoure, confusion mentale et convulsions.

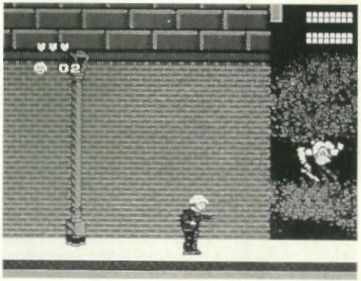
TABLE DES MATIERES

Introduction 2
Mesures de sécurité 3
L'histoire 5
Comment contrôler Kevin 6
Pouvoirs spéciaux 10
L'hôtel 11
Central Park 12
La maison en ville 13
Pour finir en beauté 14
Informations relatives à la garantie 15
Auteurs du jeu 16
Notes personnelles 17

L' HISTOIRE

C'est la période de Noël et le diable a fait que Kevin soit séparé une nouvelle fois de sa famille. Mais cette fois-ci, l'action se passe à New York City. Des voleurs de Central Park aux rats d'égouts, tout le monde est à la poursuite de Kevin alors qu'il cherche son chemin dans les dédales de cette ville gigantesque pour retrouver sa famille.

Harry et Marv sont sur sa trace et cette fois, ils ont gagné l'aide de quelques dingues de leur ancienne bande. Et pour compliquer vraiment les choses, tout le personnel de l'hôtel Plaza est également à sa poursuite. Un enfant seul peut-il traverser New York? Prends les commandes et retrouve toute la famille de Kevin après avoir vécu des aventures passionnantes!



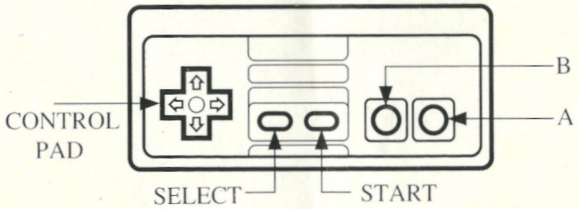
COMMENT CONTROLER KEVIN

Déplacements généraux:

Courir	Actionner la touche droite ou gauche de la manette
Sauter en avant	Actionner la touche "en bas" sur la manette en courant
Se baisser	Actionner la touche "en bas" sur la manette à l'arrêt
Passer une porte	Actionner la touche "en haut" devant la porte
Sauter	Actionner le bouton A
Faire feu	Actionner le bouton B
Appel de l'ascenseur	Actionner le bouton "en haut" devant le bouton d'appel de l'ascenseur
Choix des armes	Actionner le bouton Select pour changer de barre d'état, qui passe de la visualisation des unités de vie et de force à l'affichage des armes.

COMMENT CONTROLER KEVIN (Cont.)

Actionne le **bouton Select** une nouvelle fois pour passer d'une arme à l'autre dans la liste de l'inventaire. Chaque arme est affichée avec le nombre de projectiles disponibles (0 à 99). L'arme apparaît dans la main de Kevin s'il reste un ou plusieurs coups. La main de Kevin reste vide si tu t'arrêtes sur une arme déchargée. En cours de jeu, lorsque Kevin tient une arme, presse sur le **bouton Select** pour voir le nombre de coups qu'il reste encore dans l'arme, actionne le bouton une nouvelle fois pendant que l'arme est encore affichée dans la barre d'état pour te déplacer dans la liste d'inventaire des armes.



COMMENT CONTROLER KEVIN (Cont.)

Armes et tactiques:

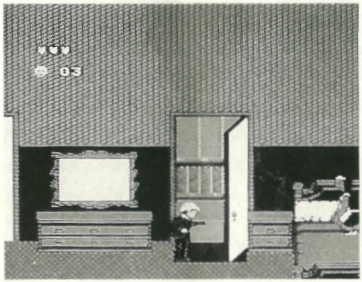
Projecteur	Elimine plusieurs ennemis qui se trouvent sur le sol.
Fusil à flèches	"Abrutit" temporairement des ennemis humains (ne fonctionnera pas sur certains chefs).
Arme de poing volante	Fait voler un ennemi hors de l'écran (pour certains, il faut deux coups!).
Arme de poing super vol	Fait voler les ennemis sur l'écran. Kevin peut courir après le poing pour battre un maximum d'ennemis (attention, certains ennemis sont trop près du sol et ne peuvent être atteints!).

COMMENT CONTROLER KEVIN (Cont.)

Collier Fait disparaître les ennemis en marche à droite de l'écran.

Conseils:

- Recherche les paquets de flèches, ils alimentent ton fusil à flèches en munitions.
- Les armes de poing sont généralement utiles pour vaincre les chefs.



POUVOIRS SPECIAUX

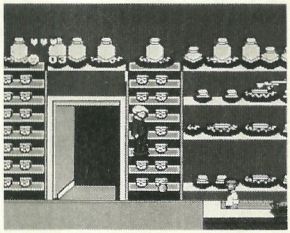
Les icônes suivants sont collectionnés pendant le jeu:

Tranche de pizza	6 tranches fournissent une extra-vie.
Pâté complet	Fournit une extra-vie.
Gâteaux	Les gâteaux sont en paquets de 4. Réunis 20 gâteaux (5 paquets) pour récupérer une unité de force perdue.
Cloche	Permet à Kevin de faire un saut vers l'avant qui met ses ennemis hors de combat.
Bâton de sucre	Rend Kevin invincible pour une courte période.
After Shave	Donne à Kevin une extra-vitesse, des sauts plus longs et le rend invulnérable pour une courte période.

Le nombre d'unités de pouvoirs et les vies restantes sont indiqués en haut de l'écran, dans la barre d'état. Lorsqu'une tranche de pizza est récupérée, la barre d'état change pendant une courte période et montre le nombre de tranches qui ont été réunies (ceci n'arrivera pas lorsque 6 tranches ont été collectées, mais tu entendras la tonalité accompagnant une extra-vie, et le nombre des vies augmente d'une unité). Lorsque des paquets de gâteaux sont collectés, la barre d'état montre le nombre de gâteaux que tu as déjà récupérés (ceci n'arrivera pas si tu récupère un cinquième paquet, mais une unité de pouvoir remplace celle qui te manque peut-être).

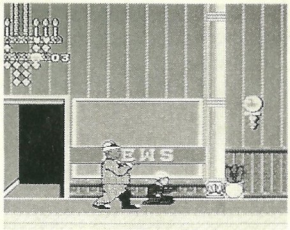
L' HOTEL

Kevin part de l'entrée de l'hôtel Plaza à Central Park. Les nombreux icônes dont Kevin a besoin pour survivre à ce niveau sont cachés derrière les meubles et dans l'arrière-fond. Il te faut sauter partout pour découvrir les icônes cachés.



Conseils pour les déplacements dans l'hôtel:

- Evite les valises lorsque tu appelles l'ascenseur et monte jusqu'aux étages supérieurs.
- Entre dans le magasin du vestibule et passe les portes du vestibule menant vers le haut pour découvrir d'autres icônes. Evite tous les membres du personnel de l'hôtel (les femmes de chambre aussi).
- Prend l'ascenseur de service du 16è étage pour descendre à la cuisine. Veille à ne pas tomber non plus sur le personnel de la cuisine.
- C'est là que tu vas vivre la confrontation finale avec le détective de l'établissement et le grand maître.

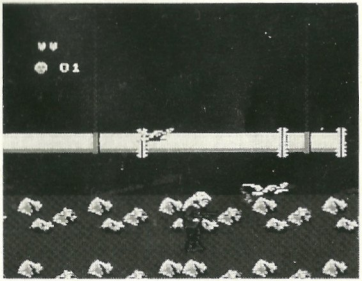


CENTRAL PARK

Trouve ton chemin dans Central Park, ce lieu dangereux et sombre. Les punks, les bandits, les rats et d'autres créatures encore pires t'attendent!

Le fil directeur dans Central Park:

- Essaie de trouver un moyen de grimper sur le mur de Central Park sans avoir le vertige.
- Trouve la cave souterraine protégée par la dame aux pigeons pour pouvoir passer au niveau suivant.



LA MAISON EN VILLE

L'oncle de Kevin possède une maison en travaux en ville et Kevin y a installé des traquenards pour tenter de capturer les Wet Bandits et de les remettre à la police. Kevin doit trouver la première clé, puis passer successivement dans toutes les pièces pour poser les pièges et récupérer les clés de façon à pouvoir monter sur le toit pour s'échapper.

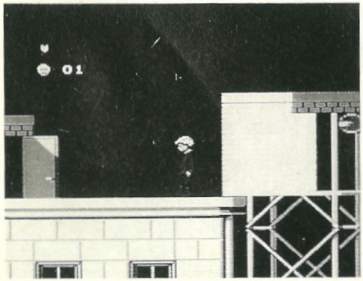
Conseils pour la maison en ville:

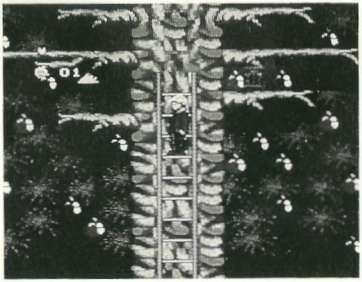
- La maison possède trois étages, chaque étage comprenant une multitude de pièces.
- Fais attention de ne pas tomber dans les trous du plancher lorsque tu te déplaces dans les vestibules.
- Evite dans tous les cas de te trouver à portée de main de Harry et de Marv!

POUR FINIR EN BEAUTE

La grande chasse commence sur le toit de la maison de l'oncle et se poursuit dans les rues de New York pour finir à l'arbre de Noël situé au centre Rockefeller. Essaie d'atteindre le sommet de l'arbre pour te débarrasser définitivement de ces voleurs!

A la fin de ce niveau, Kevin retrouve sa famille pour des vacances qu'il n'oubliera jamais!





INFORMATIONS RELATIVES A LA GARANTIE

De la qualité pendant 90 jours suivant l'achat des produits de T• HQ en France,.
Prière d'observer les consignes suivantes si vous trouvez un défaut:

1. Téléphoner d'abord au service après-vente de T• HQ en France no. 01-48464977 et décrire le défaut.
2. Si le défaut n'est pas due à une erreur de l'opérateur ou à une cause similaire, on vous donnera un numéro de retour approuvé. Renvoyer le produit T• HQ dans son emballage d'origine avec le reçu à:

T• HQ France
201, Avenue Jean Lolive
93500 Pantin (Paris)

3. La garantie se limite à la rectification du défaut ou à la discrétion de T• HQ. Aucune autre demande ne sera autorisée.
4. La garantie sera nulle si le défaut est du à une manipulation incorrecte et/ou s'il y a eu de tentatives de réparatoir du produit de façon non-autorisée après l'achat.
5. Après expiration de la garantie, veuillez adresser toutes vos questions et demandes de réparation par téléphone au service après-vente de T• HQ. (Tel. France 01-48464977)

AUTEURS DU JEU

AUTEURS DU JEU

Développé par Imagineering Inc.
Glen Rock, NJ

Conception & Design
Alex Demeo
W. Marshall Rogers

Programme & Design
Christopher Will
Joseph A. Moses

Programmation additionnelle
Tom Heidt

Graphiques
Ray Bradley

Musique & Audio
Mark Van Hecke

Producteur exécutif
Howard Phillips

A la mémoire de
Tom Heidt

NOTES PERSONNELLES

NOTES PERSONNELLES

NOTES PERSONNELLES

T• HQ, Inc.
TOY HEADQUARTERS

T·HQ France
201, Avenue Jean Lolive
93500 Pantin/Paris

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON